

ゲーム中お見苦しい点がある場合は、お便りください。お問い合わせ先は、お便りください。



株式会社 **タイトー**

本社 東京都千代田区千代田2-5-3

HE
SYSTEM

PC Engine

THE NINJA WARRIORS

TAITO



© TAITO CORP. 1989

HuCARD

このたびは、タイトーのHuCARD、^{ニンジャウォーリアーズ}をお
 買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱^{しやう}の方^{また}、使用上^{とりあつかい}の注意等^{かたしやうじやうちう}、この「取扱説明書」^{とりあつかいせつめいしょ}
 をよくお読みいただき、正しい使用法^{ただしやうほう}で愛用^{あいよう}ください。なお、この
 「取扱説明書」は大切に保管^{たいていせつ}してください。

- 1 精密機器^{せいみつきき}ですので、極端^{きょくたん}な温度・湿度^{おんど・しつど}条件下^か
 での使用^{しやう}や保管^{ほかん}、および強いショック^{しよく}を避け
 てください。また、カードを無理^{むり}に折り曲げ
 たりもしないでください。
- 2 端子部^{たんしぶ}に触れたり、水^{みづ}にぬらす等^らして汚^{よご}さな
 いでください。故障^{こくう}の原因^{げんいん}となります。
- 3 シンナー、ベンジン等の揮発油^{きはつあぶ}でふかないで
 ください。
- 4 テレビ画面^{てれびがめん}からは、できるだけ離^{はな}れて（2メ
 ートル程度）プレイしてください。
- 5 長時間^{ちやうじかん}プレイする場合は、健康^{けんこう}のため、1時間^{いっしやん}
 ごとに5～10分の小休止^{せうしゅうし}をとってください。



※リセット方法

ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲーム
 を最初^{さいしょ}からやりなおすことができます。

HuCARDはH-E専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合^{ふごふ}があった場合、新しい製品とお取りかえいたし
 ます。それ以外の責任はご容赦^{ごようしや}ください。※このソフトを当社に無断で複製^{ふくは}すること、及び質^{しつ}借業^{しやくぎやう}に使用^{しやう}することを禁^{きん}じます。

CONTENTS

- | | | | |
|--|---|--------------------|----|
| 1. ゲームストーリー | 3 | 5. ゲームの方法（遊び方） | 9 |
| 2. ゲームスタート | | 6. 敵キャラクター | 11 |
| （タイトル及びデモンストレーション） | 3 | 7. スコアの説明 | 13 |
| 3. コントローラの操作方法・画面表示 | 6 | 8. ゲームコンティニューの方法 | 13 |
| 4. 特殊 ^{とくしゆ} 場合 ^{ばい} のコントローラ操作方法 | 7 | 9. プレイテクニック（アドバイス） | 15 |

ゲームストーリー

1993年。かつて栄華^{えいわ}を誇^{ほこ}ったこの国は、重大^{じゅうだい}な危機^きに直面^{ちうめん}していた。魔王^{まおう}“バ
 ングラー”が、その邪悪^{じあく}な魔力^{まりよく}により、独裁^{どくさい}政治^{せいぎ}を行なうようになってから
 というもの、人々^{ひとびと}の意識^{いしき}は洗脳^{せんのう}されてしまい、社会^{しやかい}は荒廃^{こうはい}してしまった。そ
 んな中で、革命派^{かくめいはい}のリーダー“マルク”は、魔王^{まおう}“バングラー”を倒^{たお}すべく、
 2体のマシンを完成^{かんせい}させ勇敢^{ゆうかん}に挑^{いど}んでいった。

ゲームスタート

このゲームは、業務用^{ぎやうよう}と同じクレジット制^{せい}です。初期^{しよき}状態^{じやうたい}では4クレジット入
 っています。タイトル画面表示^{がめんひやうじ}中にRUNボタンを押すと背景^{はいけい}が現^{あら}われ、プレ
 イヤーが画面左側^{がめんさへ}に点滅^{てんめつ}状態で現^{あら}われます。プレイヤーが現^{あら}われると同時^{どうじ}に
 コントロール可能^{かいう}となり、ゲームスタートとなります。

およ タイトル及びデモンストレーション

1. ゲームスタート前のデモンストレーションは下記の順に従い表示されます。

① "TAITO CORPORATION" 表示。

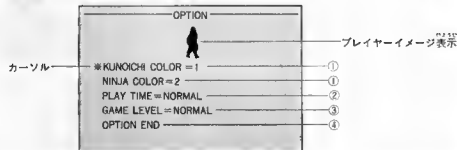
② オープニングデモ画面。

③ タイトル画面。

"PUSH RUN BUTTON"

以下、④～⑥をRUN, SELECT, I, II ボタンのいずれか、または同時入力あるいは電源OFF迄繰り返します。

2. 前記の③タイトル画面表示中にセレクトボタンで、OPTIONを選び、ボタンを押すと、OPTION画面になります。



● OPTION画面で下記の項目について選択することができます。

① プレイヤーカラー

プレイヤーの着物は初期状態でKUNOICHI - 赤、NINJA - 青ですが、好みに応じて、決められた色から選ぶことができます。※一旦選んだ色は、他の色を選ぶか、電源OFF迄そのままです。

② タイム

ラウンド毎にタイマー制限がありますが、そのタイマーを選択することができます。2種類あります。

| LONG ちようじかん (長時間) | NORMAL しよきじようたい (初期状態) |
|-------------------------|------------------------------|
|-------------------------|------------------------------|

※一旦選んだタイムについては①と同じです。

③ ゲームレベル

全ラウンドを通してのゲーム難度を変えることができます。

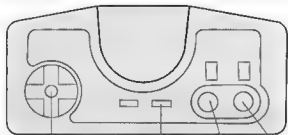
| EASY (やさしい) | NORMAL しよきじようたい (初期状態) | HARD むずか (難しい) |
|----------------|------------------------------|----------------------|
|----------------|------------------------------|----------------------|

※一旦選んだレベルは①と同じです。

④ OPTION END

ここにカーソルを合わせてRUNボタンを押すと、タイトル画面へ戻ります。

コントローラの操作方法



コントローラ RUNボタン IIボタン Iボタン



1. ジョイパッド (8方向) プレイヤーコントロール

- ① 右・左 (直立歩行)
- ② 真上 (真上ジャンプ)
- ③ 右・左斜上 (前進ジャンプ)
- ④ 真下 (その場しゃがみ)
- ⑤ 右・左斜下 (しゃがみ歩行)

2. IIボタン 苦無 (短剣) 振りボタン

1回押す毎に1回振ります。ボタン連打で左右両手で交互に振ります。

3. Iボタン 手裏剣ボタン

1回押す毎に1発出ます。最大画面上に4発迄出ます。手裏剣数には制限があり、手裏剣数は、ラウンドスタート時に30発で、人型忍者 (土ぐも、くの一、シャドーマン、火炎忍者、アイアンアーム、ムササビ) を1人倒すごとに5発補給されます。

4. RUNボタン

- a. ゲームスタートの時。
- b. コンティニューする・しない決定の時。
- c. ポーズボタン (ゲーム画面を一時止めるとき)

特殊な場合のコントロール操作方法

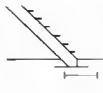
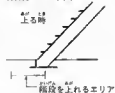
1. IIボタンを押したままにすると、防御のかまえになります。この状態で敵の剣・弾丸・手裏剣を防ぐ事ができます。ただし、手の部分で攻撃を受けただ時のみ効果があります。

2. 上記の防御している状態でジョイパッド斜め上で、その向いている方向により、前転・バック転ができます。これは、ジャンプ力が通常のジャンプよりアップする他に、回転中は敵の攻撃がヒットしないというメリットがあり、有利に闘うことができます。

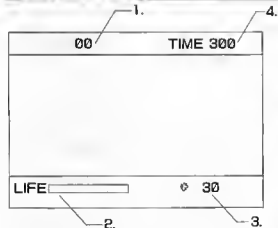
3. 防御状態で、プレイヤーの向いている方向と逆にジョイパッドを入れることにより、バック歩きができます。これは、しゃがみバック歩きにも応用できます。

階段の上り降り

降りる時



画面表示



1. プレイヤースコア表示

2. プレイヤーライフゲージ

ゲージは、ダメージを受ける毎に減っていき、ゼロになるとゲームオーバーとなります。

3. 手裏剣数

プレイヤーの残り手裏剣数です。ゲームスタート時は30となっています。

4. 残りタイム

ゲームスタート時より減算、ゼロになるとプレイヤーを1人失います。

ゲームの方法(遊び方)

1. このゲームは、忍者が主人公の“スクロール型の格闘ゲーム”です。
2. プレイヤーキャラクターは“KUNOICHI”と“NINJA”があり、ゲームスタート前にSELECTボタンによって選ぶことができます。SELECTボタンを押す毎に下記の順で表示が変わります。

KUNOICHI → NINJA → OPTION

3. 一定の距離を進むと、スクロールがストップ、最後にボス級キャラクターが登場し、これを倒し、画面右側に進み、画面の外に消えると、ラウンドクリアとなります。その後、残り体力と手裏剣数がボーナスとして加算され次のラウンドに進みます。
4. プレイヤーのライフは敵の攻撃、または体当たりを受ける毎に減っていき、ゲージがゼロになると爆発してプレイヤーを1人失います。
5. プレイヤーライフはラウンドをクリアするとゲージがMAX状態に戻ります。

6. 手裏剣はゲームスタート時30発あり、使う毎に減っていきます。途中、忍者型の敵（土ぐも、くの一、火炎忍者、シャドーマン、ムササビ、アイアンアーム）を1人倒すごとに5発補給されます。

7. プレイヤーは敵の主に火器による攻撃を受けると、その部分の表皮がはがれ、メカが露出してしまい、露出した部分に再び攻撃を受けると通常の2倍のダメージを受けてしまいます。

8. メカが露出してしまった場合、そのゲームが終了するまでもとに戻ることはありません。

9. ラウンドは、全6ラウンドで構成されており、ライフがゼロになるか、最終ラウンドをクリアすればゲームオーバーとなります。

10. 基本的に手裏剣攻撃が敵に与えるダメージ量は苦無のそれに比べて1/2となります。

11. プレイヤーライフはMAX状態で128メモリあります。

12. 各ラウンド毎にタイマー制限がされており、残りタイムがゼロになる迄に、そのラウンドをクリア出来ない場合は、プレイヤーを1人失います。ラウンドをクリアすればタイマーは初期値に戻ります。

てき 敵キャラクター



①アーミーナイフ

ナイフで攻撃、またはプレイヤーがしゃがんでいると飛びゲリで攻撃する者もいる。

(色違いの耐久力2倍の者もいる)



②土ぐも

プレイヤーに近づいて鉄爪で攻撃する。

③くの一

剣を振りおろして攻撃、プレイヤーが離れると手裏剣を投げる。



④アーミーマシガン

プレイヤーに近づくと、止まってマシンガンを撃つ。(色違いの耐久力2倍の者もいる)



⑤火炎忍者

プレイヤーに近づき、口から火炎を吐く。

⑥シャドーマン

特定のポジション

に近づくと湧き出るように出現、苦無と手裏剣を使い、プレイヤーの動きを真似する。



⑦アーミーランチャー

一定距離プレイヤーに近づくとランチャーを撃つ。



③アイアンアーム

プレイヤーが遠方にいる
と鉄球攻撃、近づく
と鎌を振り回す。
(耐久力も高く最強、
色違いで3種類あります)

⑨忍犬

突進してきて

プレイヤーに体当
たりする。



⑩ムササビ

上空から突然飛来し、

プレイヤーに体当たりする。



⑪スナイパー

物陰から突如出現。

ライフルを一定間隔で
撃ち続ける。



⑫バット

天井に止まっていて、プレイ
ヤーが近づくとき降下、波状形に飛ん
でくる。

⑬3SVO

(スリーエスブイオー)

一定コースを単純に往復
して、目のある方向に

プレイヤーを発見すると、レーザーを
一定間隔で出す。レーザーは防御でき
ない。



⑭バングラ

悪の独裁者。



スコアの説明

1. 敵を倒す

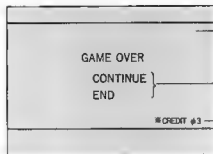
| | | | |
|------------|---------|----------|---------|
| ①アーミーナイフ | 300PTS | ⑧アイアンアーム | 1500PTS |
| ②アーミーマシガン | 400PTS | ⑨忍犬 | 500PTS |
| ③アーミーランチャー | 400PTS | ⑩ムササビ | 500PTS |
| ④土ぐも | 500PTS | ⑪スナイパー | 400PTS |
| ⑤くの一 | 800PTS | ⑫バット | 200PTS |
| ⑥火炎忍者 | 1000PTS | ⑬3SVO | 800PTS |
| ⑦シャドーマン | 800PTS | ⑭バングラ | 3000PTS |

2. ラウンドクリア

| | | |
|-------|---------|-------|
| 残りライフ | 1メモリにつき | 30PTS |
| 残り手裏剣 | 1発につき | 50PTS |

ゲームコンティニューの方法

残りクレジットがゼロでない場合に、途中でゲームオーバーになると、コン
ティニュー画面表示になります。コンティニュー画面ではクレジット残数が
表示されます。



バックは黒ベタ。

GAME OVER

CONTINUE

END

*CREDIT #3

左の手裏剣マークをジョイパッドで
上下させて選択する。

クレジット残数表示。

- ジョイパッドの上下でコンティニューする(CONTINUE)、しない(END)、を選択して、RUNボタンを押して決定します。

- コンティニューは、3回まで可能で、コンティニューする毎にクレジットは減ります。

- コンティニューした場合、ゲームオーバーになったラウンドの始めから再ゲームとなります。プレイヤーその他は初期状態に戻り、スコアも0に戻ります。

- コンティニューしない場合、画面はタイトル表示に戻ります。この時クレジットは初期値4クレジットに戻ります。

プレイテクニック

★防御を使え！

敵の弾丸をしゃがんでよけてばかりいると、ラウンド2以降は苦しい展開になります。防御したままだとその間も移動しやすくなり、有利にゲームを進めることができます。このゲームの基本は前進することです。

★回転ジャンプを多用しよう！

回転ジャンプはジャンプ力のアップだけでなく、敵からの攻撃も受けないということを利用しよう。特にボスキャラのふところに飛び込んだり、背後に回る時には重要なテクニックとなります。

★敵の個性をつかめ！

敵の動きにはいろいろな個性があります。必ず、それぞれ異なるウイークポイントがあるので、それを見つけて攻略することが、本ゲームの最重要ポイントです。

★ダメージは受けても表皮は、はがすな！

敵の攻撃を受けて表皮はがれ、メカが露出した場合、その箇所には再びダメージを受けると、通常の2倍のダメージを受けます。敵の弾丸や爆発には特に注意しながら進みましょう。